

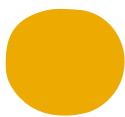
NUOVI QUADERNI DEL CIRCOLO SEMIOLOGICO SICILIANO

ZOOSEMIOTICA 2.0

Forme e politiche dell'animalità

a cura di Gianfranco Marrone





ZOOSEMIOTICA DEI POKÉMON

Bruno Surace

1. GOTTA CATCH 'EM ALL!

I Pokémon, composto aplogico di “Pocket Monsters” [*Poketto Monsutā*], sono i mostriciattoli più famosi al mondo. Creati nel 1996 dall'informatico Satoshi Tajiri si sono diffusi nell'immaginario globale a partire da una pervasiva serie di traduzioni intersemiotiche: da videogioco a cartone animato a gioco di carte da collezione. Chi non li conosce si è perso un bel pezzo di cultura degli anni duemila. Orde di ragazzini hanno passato i loro pomeriggi in estasi di fronte a questi piccoli esserini, e tale foga sembra non essersi mai arrestata. Pare anzi che oggi, nell'anno segnato dall'uscita dell'app *Pokémon Go*¹, la Pokémon-mania sia in ascesa.

Il successo planetario del brand si spiega innanzitutto semioticamente. I Pokémon, pur nascendo in uno specifico contesto storico-culturale giapponese, sono costruiti a partire da una serie di pattern narrativi tipici della cultura del cosiddetto “villaggio globale” (McLuhan 1964). Tali pattern sono di facile esportazione, per via della loro permeabilità a pressoché qualsiasi cultura di contatto, ed è Anne Allison a individuarne i due principali: in primis la “cuteness as national export and cultural capital” (Allison 2003, p. 35), che gode di un “appeal universale” (Yamato 1988, p. 247), e in seguito la struttura narrativa per la quale l'esportazione del singolo Pokémon comporta una scia di costruzioni che gli gravitano attorno, configurando l'esportazione di un mondo stesso, che si può attorializzare e spazializzare secondo i valori della cultura di ricezione (Allison 2003, passim)². Detta tendenza alla polisemia del mondo Pokémon è possibile per via della sua caratterizzazione quasi del tutto unicamente attanziale, sulla quale è possibile edificare sistemi semiotici

¹ Cfr. Terracciano (2016).

² Essendo la seguente una prima trattazione ci si soffermerà solo sulle cosiddette prime generazioni, cioè senza indagare sui videogiochi successivi ai primi, ove una serie di questioni trattate in questo saggio si complicano.

anche molto differenti l'uno dall'altro. Eppure il setting, ancorché basilare, è comunque abbastanza definito da far emergere alcune riflessioni, che in questa sede paiono assai rilevanti.

Invero il mondo Pokémon, sia esso collocato in Giappone o esportato in Italia, Canada o Nigeria, è dinamizzato attraverso la messa in opera di una società ove vigono alcune regole fondamentali, il cui comandamento principale, che topicalizza anche il titolo della serie e che si fa obiettivo primario di tutti i videogiochi Pokémon è: “Gotta catch ‘em all!”. “Acchiappali tutti”. Su questo dogma si instaura l'intera struttura del prestigio sociale nel mondo Pokémon, l'oggetto di valore massimo. I protagonisti della serie, solitamente di età adolescenziale, mirano al riconoscimento sociale, che si può raggiungere divenendo acclamati e temibili allenatori Pokémon. Per far ciò devono mettersi in viaggio con lo scopo di catturare gli esserini, seguendo un preciso sintagma: trovarli (il più possibile, in varietà più che in quantità) allo stato brado, farli combattere con i Pokémon già in proprio possesso, infine – quando “esauriti” – prelevarli dal loro habitat per inserirli in una piccola sfera nota come *pokeball*, ove passeranno buona parte del resto della loro vita in un ambiente ricostruito idealmente per loro, ma in ogni caso in cattività, e in un probabile stato di torpore, come vite in potenza che attendono di attualizzarsi “su chiamata”. Su tale struttura, ripetibile *ad libitum* (oggi gli episodi del cartone sfiorano i mille), si basa l'interesse dell'universo Pokémon, di successo anche in un mondo come quello odierno, ove il dibattito sui diritti degli animali risulta il più acceso che la storia abbia mai visto.

2. ANIMALOIDI ANIMALI

Nel mondo Pokémon il lessema “animale”, indicante l'essere animato dissimile dall'umano, non pare esistere. Ciò che esso designa è però ben presente, ed è appunto il Pokémon stesso, la cui accezione risulta peraltro più larga. Non solo esseri parassitati dal nostro mondo popolano questo mondo fittizio, come proto-serpenti, ratti, e così via, ma anche tutta una serie di entità senzienti sui cui diritti oggi il dibattito, pur se in germe, sembra piuttosto fermo. Ci sono Pokémon di derivazione vegetale o fungina, ma pure oggetti elettronici, umanoidi, o difficilmente classificabili, che vivono una vita autonoma, uniti sotto il comune denominatore secondo il quale l'umanità oggi distingue gli animali (compresi quelli umani) dal resto dei viventi: l'essere *senzienti*. È invero sul principio dell'essere *senziente* che si incardinano buona parte dei dibattiti bioetici legati allo statuto dei diritti connessi all'animalità, così come la regolamentazione legale relativa alla loro appartenenza a un dominio semantico diverso da quello della *cosità* con cui si trattano gli oggetti (cfr. Sala 2013, p. 20).

I Pokémon dunque non sono animali, ma è legittimo sostenere che ne rappresentino quanto di più vicino concettualmente possa trovarsi nel loro mondo. Si possono pertanto definire *animaloidi*, versioni semplificate degli animali reali, o, se si vuole, animali possibili. La loro “animalità” è rintraccia-

bile chiaramente nella “senzienza”, nella morfologia fisica – almeno in buona parte dei casi – ma anche in una serie di altre caratteristiche di assoluta rilevanza che hanno a che fare con il rapporto che stabiliscono con gli umani. La società nei testi Pokémon è infatti bipartita in maniera sostanzialmente manichea; ci sono i buoni, che amano le creaturine, e vivono con loro in una maniera che è presentata come simbiotica, e i cattivi (principalmente il gruppo criminale noto come Team Rocket), che invece considerano questi animaloidi come oggetti di commercio, utili solo a scopo di lucro, senza curarsi del loro trattamento. È tuttavia il lato dei buoni quello che suscita maggiori riflessioni, giacché la simbiosi di cui si parlava si verifica secondo modalità oggi inconsuete. La tassonomia “scientista” del mondo Pokémon classifica le bestiole innanzitutto secondo i seguenti parametri: habitat, capacità combattive, indole. Le indicazioni sull’indole risultano utili al provetto allenatore che si appresta a catturare il determinato animaloide poiché possono aiutare nell’*addomesticamento* del suddetto. Ne consegue un’apparente gerarchia antropocentrica, fondata in primis sul linguaggio (esistono infatti Pokémon davvero molto simili agli umani, ma non considerati tali proprio per mancanze linguistiche). Il linguaggio dei Pokémon è estremamente primitivo (comunicano emettendo suoni che ricordano il loro nome, come il tipico “pika pika” di Pikachu), e non consente loro di essere considerati di eguale dignità rispetto agli umani. Pokémon, molto rari, come Meowth, che conoscono il linguaggio umano, vengono invece trattati come uomini, e possono non essere vincolati in una sfera³. Anche in questo caso il testo si rivela “macchina pigra”, traendo la modalità di semiotizzazione del senziente in base alle sue capacità linguistiche da come essa è adoperata comunemente nella realtà. Di animali che si considerano particolarmente intelligenti si usa infatti dire che “gli manca solo la parola”, risalendo fino ad Aristotele quando definiva l’uomo come *zoon politikon*, o, più recentemente, a Ernst Cassirer che similmente lo definisce “animale simbolico”:

L’uomo non vive in un universo puramente fisico bensì in un universo simbolico. Lingua, mito, arte e religione [...] sono i vari fili che compongono il tessuto simbolico [...] Ogni progresso umano nel pensiero e nell’esperienza rafforza questo tessuto [...] La definizione dell’uomo come *animale razionale* non ha perduto nulla del suo valore [...] (Cassirer 1948, pp. 47-49).

I Pokémon così, sezionando trasversalmente più di una generazione, sono aumentati in numeri e tipologie adattandosi ai progressi sociali e tecnologici,

³ Il Pokémon Meowth ad esempio rifiuta la sfera, considerandola un’angheria. Egli, avendo imparato a parlare, si considera alla stregua degli umani, e ciò è indicativo. Stessa sorte tocca a Pikachu, il Pokémon principale del protagonista, che non sa parlare ma è irritato dallo stare nella sfera (è quindi un privilegiato, il che dimostra che costringere i Pokémon a vivere in una sfera costituisce una forzatura).

ma mantenendo cristallizzata – formula che vince non si cambia – la loro matrice originaria. Abitano un universo narrativo ove è considerato ordinario, anzi lodevole, catturarli per farne i propri compagni di avventura, da spendere in lotte estenuanti con i loro simili.

Ergo nell'ordine identifichiamo alcuni *topoi*: la cattività come condizione di realizzazione positiva, e dell'allenatore e del Pokémon stesso, specie quindi considerata mutila senza l'umano, e lo scontro senza esclusione di colpi – nella messinscena non troppo dissimile rispetto a un combattimento fra cani o fra galli – atto ad accrescere il prestigio dell'allenatore, pur facendone le spese l'animaloide di turno. Inevitabile pertanto in sede semiotica mappare una lampante assiologia rovesciata, ove l'idea di essere “padroni” dell'animale e di poterlo usare a proprio piacimento, peraltro trattenendolo in una mini-sfera quando non sia utile, è proposta in termini assolutamente positivi, senza che si discuta la liceità di tale pratica. Appare curioso come una società sempre più attenta alle questioni animalistiche e che sempre di più si batte contro lo specismo, accetti tendenzialmente di buon grado – salvo qualche sporadico, ma significativo reclamo che vedremo più avanti – i regimi discorsivi che i Pokémon portano con sé.

3. POKÉMON SNUFF

Nel mondo dei Pokémon dunque il trattamento riservato agli animaloidi non è concepito come vessatorio e, quand'anche un simile comportamento verso gli animali della realtà sia oggi vituperato da moltitudini di attivisti ogni giorno in aumento, la questione circa tali comportamenti nelle rappresentazioni testuali non sembra essere molto esplorata⁴. Eppure l'ordine di questioni implicate è molteplice. In prima istanza: è legittima un'ermeneutica per la quale i Pokémon siano oggetti di maltrattamento? La contenzione nelle sfere poké configura inevitabilmente una forma di cattività? Se fosse maltrattamento, implicherebbe – essendo quelli dei Pokémon palesi testi di finzione – problematiche etiche extratestuali? E, ancora, perché mai un testo così problematico oggi continua a sortire tanto successo?

Partiamo dalla prima questione, muovendoci in una sorta di antropologia semiotica interna al testo (sulle orme di Eco, che nel *Secondo diario minimo* promuoveva un'*endosocioeconomia testuale*). È necessario pensare al fatto che i Pokémon siano catturati e usati per combattere come il risultato di una cultura immaginifica che si basa, in diacronia, su due possibili iter:

1. Non ha ancora sviluppato una riflessione etica come quella del mondo spettatoriale;
2. Ha sviluppato un discorso etico parallelo, giungendo a conclusioni diverse – ma legittime, almeno nella diegesi – da quelle del mondo spettatoriale.

⁴ Cfr. Hobbs (2016).

E di conseguenza:

1. Quello sui Pokémon è maltrattamento. Essi sono asserviti all'umano per accrescerne il prestigio sociale in forza del loro sfruttamento, e gli abitanti umani dell'universo Pokémon non hanno ancora sviluppato "sensibilità" alternative;
2. Umano e Pokémon sono veramente in simbiosi, la loro sofferenza è condivisa, e in generale il Pokémon, le cui abilità cognitive risultano inferiori a quelle umane, è ben felice di fare da "spalla" al suo umano, in cambio di una vita felice e amorevole assieme. Sussiste un rapporto di complementarità umano-Pokémon/cognitivo-emotivo.

Quale che sia l'ipotesi esatta affinché le fila reggano è necessario che il percorso narrativo del mondo Pokémon escluda una sanzione negativa: la morte del Pokémon in battaglia. Per quanto infatti le lotte siano estenuanti e senza esclusioni di colpi la morte dell'animaloide è una sanzione negativa non prevista, anche se spesso sfiorata. Dei Pokémon è tollerata e mostrata la sofferenza, che anzi è metro con il quale si può misurare la forza combattiva dell'avversario, ma non la dipartita. Così non è possibile vedere Pokémon morire, nonostante il loro mondo presenti una serie di caratteristiche che ne designano la mortalità: Pokémon di tipo fantasma, cimiteri Pokémon e Pokémon rari (è la rarità sintomatica di una presenza maggiore in passato, e quindi di un diradarsi della specie?). Per ora accettiamo tali discrasie in un multiverso come quello che si sta esplorando, considerandole in ogni caso utili per articolare maggiormente la dissertazione in futuro. Sulla sofferenza mostrata e sul fatto che questa possa essere letta come frutto di maltrattamento è necessario invece soffermarsi, poiché da questa si diparte una triade di domini semioetici relativi al maltrattamento del non umano nei testi finzionali, a scopo cioè unicamente rappresentazionale:

1. Maltrattamento di animali veri;
2. Maltrattamento di animali finti;
3. Maltrattamento di animaloidi.

Tutte e tre le pratiche di rappresentazione sono votate allo stesso risultato, cioè generare degli effetti di senso all'interno del testo, e rientrano in quello che Simon Hobbs chiama *Animal Snuff*, intendendo cioè la pratica, vera o finta, di sevizia più o meno violenta di animali di fronte a una macchina da presa, per compiacere in qualche modo lo spettatore⁵. Ci interessa definire non tanto le analogie fra questi esercizi semiotici, quanto piuttosto le dissonanze che sussistono sul livello semioetico. Sul caso del maltrattamento di animali veri per la realizzazione di film e simili è piuttosto ragionevole affermare fin da subito che si tratta di un esercizio che versa nella più totale illiceità. È bene ricordare che nel cinema e nei media tale pratica è piuttosto rara, anche se vanta

⁵ Adopero qui la categoria dello snuff in maniera "allentata", giacché essa comporterebbe che il risultato della sevizia su schermo sia la morte dell'animale.

alcuni casi celebri come *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) o *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979)⁶. In *Cannibal Holocaust* ad esempio assistiamo all'uccisione di una vera tartaruga gigante (ma pure di altri animali, come accade spesso nei cosiddetti "mondo movie"). Tali scene portarono a molte proteste degli animalisti, per motivi più che plausibili: non è necessario che si uccida un animale reale per motivi che afferiscono a domini rappresentazionali. In ogni caso si tratta di casi oggi piuttosto sporadici, almeno per quanto riguarda i media audiovisivi tradizionali. Non è al contrario infrequente captare online filmati amatoriali che offrono allo sguardo dello spettatore immagini più o meno cruente di animali vessati⁷. La ludicità di chi perpetra tali crimini sta proprio nell'offrire allo sguardo altro una determinata serie di orrori, rivoltarlo e incuriosirlo nel contempo. Brevemente il maltrattamento di animali veri a scopo rappresentazionale è quindi difficilmente inquadrabile in qualsivoglia regime semioetico, pur comportando una stimolante serie di questioni che qui trascendiamo⁸. Al contrario ci interessa capire se ha una relazione coi Pokémon, che certamente afferiscono di più ai domini 2 e 3 (maltrattamento di animali finti e di animaloidi). È cioè giusto inscenare un combattimento fra cani (ricordiamo che nei videogiochi Pokémon è previsto un premio in denaro per il vincente la battaglia) del tutto ricostruito al computer nel proprio film, o idearlo e scriverlo nel proprio romanzo? E qual è il rapporto fra le stragi e lo sfruttamento di squali, cani, gatti, leoni, draghi, unicorni, Pokémon, necessari per tutta l'umana storia dei testi, e la realtà⁹?

4. MONDI GEMELLARI

Il modo migliore per rispondere è quello di rifarsi ad alcuni casi di studio significativi. Ci riferiamo qui ad alcune campagne condotte dalla PETA (*People for the Ethical Treatment of Animals*) che proprio sui Pokémon, e non solo, hanno basato una serie di attività di protesta. A tutti gli effetti ciò che più pare rilevante non è tanto l'utilizzo dei mostriciattoli a fini propagandistici, di per sé comprensibile e simile ad esempio all'utilizzo di un attore hollywoodiano come testimonial per una determinata campagna di sensibilizzazione, quanto piuttosto l'oggetto stesso della protesta mirato anche a discutere i contenuti del cartone animato in sé.

⁶ Per un elenco più esaustivo si consulti l'opera di Hobbs citata.

⁷ Ad oggi la migliore trattazione scientifica relativa ai temi dello snuff è Jackson, Kimber, Walker e Watson (2016).

⁸ Una trattazione esaustiva della questione dovrebbe ad esempio soffermarsi sulla dimensione rituale dell'uccisione animale, e sul modo in cui i mondo movie si incardinino su questa; bisognerebbe definire se simulare un rito allo scopo di filmarlo possa costituire un rito a sua volta, e con ciò interrogarsi in ogni caso sulla dimensione etica legata a certe forme di ritualità.

⁹ Se interessati a dati relativi a vere stragi di animali avvenute durante la lavorazione di film rivolgersi nuovamente a Hobbs.

Il risultato è un minigioco online, *Pokémon Black & Blue – Gotta Free ‘Em All*, ricalcato sulla lunga serie di videogiochi Pokémon, sia sul lato grafico che su quello narrativo di base. Se lo schema attanziale rimane invariato le assiologie sono invece ribaltate. Il protagonista questa volta non è un umano, ma un Pokémon che si muove in un percorso obbligato e incontra allenatori contro cui ingaggia una lotta allo scopo di liberare le creature da loro possedute e abusate. La sintagmatica della lotta è significativa: l'umano di turno è contraddistinto da attacchi violenti, mentre il Pokémon ha a disposizione modalità pacifiche per “lottare”, come abbracci o fusa, e risponde violentemente solo sé minacciato (cioè sempre, secondo la narrazione). Il messaggio sotteso è che l'utilizzo della violenza in assetto difensivo sia lecito, seppure la propensione sia quella a un approccio pacifico. Ogni qualvolta si vince contro un allenatore poi si è premiati, come nei giochi originali. Questa volta tuttavia non è il denaro la sanzione positiva, ma un pdf scaricabile con un piccolo set di carte stampabili con i Pokémon del gioco o, in alternativa, un link a un video Youtube che premia il giocatore “in consapevolezza”, ad esempio mostrandogli, sostanzialmente senza curarsi della sua sensibilità, come avviene una mattanza di animali.

Così si esplicita il nesso fra mondo Pokémon e mondo reale. Gli attivisti della PETA compiono un'operazione che può essere letta in due maniere: da un lato vi è una critica manifesta ai valori veicolati dal testo originale, dall'altro, più surrettiziamente, tale testo viene cavalcato come modello rappresentativo della “cultura dell'abuso degli animali” nel mondo reale, ma su cui edificare la rivoluzione. In termini persuasivi la strategia è sottile, giacché non palesa un'equazione del tipo Pokémon = animali, ma mira a stabilire dei *link* suggerendo invece la diversità tra i primi e i secondi, poiché abitano ontologie diverse, ma sono accomunati dal *sentire*. Così non sono solo i video cruenti “a tradimento” a stabilire la connessione, ma anche il modo attraverso il quale sono rappresentati gli allenatori che mano a mano il giocatore si trova a dover combattere: un Ash Ketchum (lo storico protagonista del brand) in abiti circensi, una scienziata pazza dal ghigno spietato con bisturi e siringa in mano, una donna ubriaca che impugna una mazza da baseball, un tetro signore con addosso una pelliccia di Pokémon che brandisce una mannaia. Il campionario di orribile umanità è contrapposto agli animaloidi, sempre più risemantizzati come *animaletti*, malconci e incerottati, a significarne il triste passato come vittime stesse degli abusi che ora combattono. Tale campionario costituisce un altro ponte di collegamento fra testo e realtà, poiché ogni figura umana si rifà a tipici bersagli delle battaglie animaliste: i circhi, la sperimentazione animale, etc. Tali pratiche non esistono nel testo originario (tutt'al più ve n'è il surrogato molto approssimativo del Team Rocket). Inoltre l'ambiente su cui si muovono i personaggi ricalca quello dei videogiochi originali, ma è spazializzato a partire dall'isotopia del sangue (pressoché assente, come la morte, nei testi di partenza). Sia i “cattivi” che l'intero mondo della rappresentazione risultano insanguinati, e fra gli alberi si nascondono trappole per orsi. Anche

in questo caso si coglie un'istanza non esplicitata: la questione animalista, e la battaglia che comporta, coinvolge e deve coinvolgere tutti; o con noi, o contro di noi.

Riassumendo la retorica visivo-narrativa della PETA in *Pokémon Black & Blue* è la seguente:

- Ri-spazializzazione delle scenografie di gioco, con conseguente risemantizzazione: prevalenza di tonalità rosse e di scenari insanguinati. Si tratta di una vera e propria pedagogia dell'orrore edificata a partire da un'assiologia manichea;
- Destutturazione della complessità narrativa originaria in favore del passaggio di un unico messaggio (da narrazione multidirezionale a narrazione unidirezionale): il sadismo degli umani va combattuto ad armi pari;
- Nesso a-logico (e cospiratorio) fra pratiche finzionali di gioco, di derivazione, ad esempio, favolistica (collaborazione paritetica fra umani e animali), e pratiche reali considerate come abiette, quali vivisezione o bracconaggio.

In conclusione vi è la sanzione finale a toni moralistici con invito al proselitismo. In un ambiente ora privo di sangue i quattro Pokémon liberati esclamano: “Congratulations! You’ve won! You’ve crushed the trainers’ resistance and have succeeded in giving them a higher calling! Now share the message to continue helping others. And remember: there’s no place in this world for the mistreatment and exploitation of Pokémon!”. La crasi massima è rappresentata dal sintagma “this world”. La PETA qui si riferisce a un mondo unico, che interpola la finzione con la realtà, e il pronome “this” si pone come efficace deittico, sospeso fra un qui e un altrove, entrambe topologie ove il problema dell'abuso del senziente va risolto alla stessa maniera:

In a cultural context, the manner in which we represent animals says a lot about who we are, or who we strive to be, and what we are conflicted about. Whether the animal is constructed as the radical other or someone with whom we can relate and feel kinship, describing animals in popular culture is often – if not always – a way to indirectly describe ourselves. Our identity as humans is intimately tied to that of the animals, whether these two are identified or defined in opposition (Tønnessen, Tüür 2014, p. 7).

Va precisato come *Pokémon Black and Blue* non sia l'unico esempio di sfruttamento della finzione da parte della PETA per veicolare il “messaggio animalista”. Altri testi sono stati risemantizzati in questo senso, come il videogame Super Mario, del quale è stata realizzata una versione insanguinata (come per i Pokémon) sul presupposto, assai azzardato, che esso possa in qualche modo promuovere la caccia ai procioni.

5. SIAMO TUTTI DISPOSOFOBICI

Il successo planetario dei Pokémon apre inoltre a temi in un certo senso inediti per la zoosemiotica, e che pure hanno pieno diritto di rientrarvi. Il *claim* “Gotta Catch ‘em All” intercetta una disposizione che è a metà fra la psicologia e la semiotica, nota come “accaparramento compulsivo” o “disposofobia”. Qui si tratta non tanto di un accumulo oggettuale di impronta patologica, che può arrivare a coincidere con forme di “barbonismo domestico” o addirittura con Sindrome di Diogene¹⁰, quanto di una forma di accumulo iconico e simbolico, se è vero che “nature and its inhabitants are not seen as such, but as symbols, or, more precisely, as social conventions. The living being become a projection of a general interpretation of reality” (Martinelli 2010, p. 298). Nel cartone animato, ma ancora di più in prima persona nei videogiochi, il piacere del testo non è tanto nel vincere la battaglia quanto nel collezionare Pokémon. Nel sapere di averli a disposizione piuttosto che nell’adoperarli, in una forma di tipico “mal d’archivio” per dirla secondo la lettura freudiana del fenomeno che dà Derrida (1995). Scrive infatti Tobin proprio nel merito dei Pokémon come il fascino che sortiscono costituisca “[...] a form of anal compulsion but also perhaps [...] a symptom of the capitalist drive toward possessive accumulation” (Tobin 2014, p. 17). In effetti la lettura capitalistica, che richiama il feticismo delle merci marxiano, pare calzare a pennello, specie se si adotta un’ottica intertestuale e si guarda alla gargantuesca mole di merchandising generato dal brand Pokémon. Connessa a questa in ogni caso va considerata un’ulteriore ermeneutica, basata su una propensione condivisa alla scopophilia, il piacere di guardare freudiano, “l’assunzione dell’altro come un oggetto, assoggettandolo a uno sguardo di controllo” (Mulvey 1975, p. 6). Possedere un Pokémon nel videogioco, o riviverne la possessione attraverso il cartone animato, significa non averne altro che l’icona a disposizione, peraltro nel caso dei videogiochi (quantomeno nei primi) ridotta a uno scampolo di pixel a bassa definizione. Eppure avere accesso a tale icona, possederne la visione, è un privilegio raro, specie quando raro è il Pokémon, che si può sfoggiare agli altri o a se stessi. Si destituisce così l’idea della cattività dei Pokémon come una forma preminentemente sadica. Se del sadismo c’è, esso è in un ordine secondo rispetto alla pulsione allo sguardo come apparato di possesso. Simili considerazioni possono essere mosse nei confronti del possesso di animali domestici. Per quanto il “padrone” di un cane o di un gatto si professi animalista è molto difficile che esso parli del *suo* animale senza dire che “lo ha”, che è appunto “il suo”. È lui che si occupa di nutrirlo, che gli fornisce riparo, che lo coccola, lo abbraccia, e, innanzitutto, che “lo guarda” (“guardare il cane” significa porvi un’attenzione particolare, curarsene). Quando l’ipotetico possessore di cane, il più animalista fra gli animalisti, parla del suo compagno di vita, è probabile che dica “il mio cane”, in questo modo già stabilendo una gerarchia basata

¹⁰ Cfr. Di Censi (2016).

proprio sul possesso. Egli può sempre giustificare tale accusa sostenendo che si tratta di un inganno linguistico, o magari stupire chi tenti di metterlo alle strette sostenendo che non è il “suo cane”, ma “il compagno di vita che vive assieme a lui”. Ma quanti possessori di cani, che pure li trattano con il massimo amore, sarebbero disposti a lasciarli in un’ipotetica riserva ove gli sarà garantita la massima libertà e condizioni di vita ancora migliori, in totale armonia con la natura? Probabilmente pochissimi. È questa una forma di incoerenza? Probabilmente sì. È questa una forma di sadismo? No, e se sì, solo a un ordine inferiore rispetto all’affetto e alla pulsione verso il possesso.

La tendenza alla bio-collezione dunque è una prerogativa dell’umano che andrebbe ripensata come caratteristica fondante l’affettività. Così possedere i Pokémon pare un’azione giustificabile entro un regime forico, fuorché ad essi non si faccia del male. Il problema, come si è visto in precedenza, è che il rapporto di amore con questi è spesso subordinato a una forma di sfruttamento, seppure questo appaia alla fine dei conti come necessario all’interno della diegesi.

Non ci si dimentichi in conclusione che si tratta di un cartone animato, e cioè di un testo che fin dall’apparato significante esalta la sua radicale finzionalità, e che quindi può in via definitiva “permettersi” di costruire un’animalità parallela, retta su assiologie sovvertite, e che pure ci dicono qualcosa della realtà: “[...] I cartoni animati non si limitano a offrire delle caricature del genere umano. [...] Mettono in primo piano l’animale, questo grande rimosso della narrativa tradizionale” (Ferraris 2015, p. 108). Se fossero nati oggi i Pokémon probabilmente non sarebbero stati quelli di ventennale memoria che, nonostante i continui *upgrade*, sono entrati nella storia. All’epoca riflettevano un mondo diverso, cui per nostalgia continuiamo a rivolgerci, amandoli e amando gli animali allo stesso modo, senza sentirci per questo incoerenti.

BIBLIOGRAFIA

- Allison, A., 2003, “Portable Monsters and Commodity Cuteness: Pokémon as Japan’s New Global Power”, in *Postcolonial Studies*, 6(3), Routledge.
- Cassirer, E., 1948, *Saggio sull’uomo*, Milano, Longanesi.
- Derrida, J., 1995, *Archive Fever. A Freudan Impression*, Chicago, University of Chicago Press.
- Di Censi, L., 2016, *Uno studio sul “barbonismo domestico” nell’area metropolitana di Roma. Tra povertà, sindrome di Diogene e disposofobia*, Roma, Universitalia.
- Ferraris, M., 2015, “Cinema per bambini e animali”, in *Animot. L’altra filosofia*, II, 2.
- Hobbs, S., 2016, “Animal Snuff”, in N. Jackson et al., eds., *Snuff. Real Death and Screen Media*, New York, Bloomsbury, pp. 63-80.
- Jackson, N., Kimber, S., Walker, K., Watson, T.J., eds., 2016, *Snuff. Real Death and Screen Media*, New York, Bloomsbury.
- Martinelli, D., ed., 2010, *A Critical Companion to Zoosemiotics: People, Paths, Ideas*, Dordrecht, Springer.
- Mulvey, L., 1975, “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, in *Screen*, 16(3).

- Sala, M., 2013, *Gli animali domestici nel condominio dopo la riforma*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore.
- Terracciano, B., 2016, "Pokémon GO. Mondi possibili troppo reali", in *Doppiozero* [online].
- Tobin, J., 2004, *Pikachu's Global Adventure. The Rise and Fall of Pokémon*, Durham-Londra, Duke University Press.
- Tønnessen, M., Tüür, K., 2014, "The semiotics of animal representations. Introduction", in K. Tüür, M. Tønnessen, eds., *The Semiotics of Animal Representations* (Nature, Culture and Literature 10), Amsterdam/New York, Rodopi, pp. 7-30.
- Yamato, M., 1998, "Kūzen no Shakai Genshō 'Pokemon' Chō hitto no Nazo" (The Riddle of the Super hit *Pokémon* That Is the Unprecedented Social Phenomenon), in *Gendai* (Gennaio), pp. 242-249.